## Hotline

Du kommst trotzdem nicht weiter und bist schon völlig genervt? Nicht aufgeben! Von Montag bis Donnerstag kannst du uns von 16.00 bis 19.00 Uhr unter folgender Nummer anrufen:


**0751/86-1944**
**Ravensburger**
**Interactive Media GmbH**
**Postfach 18 60**
**88188 Ravensburg**
**http://www.ravensburger.de**


Du kannst uns auch schreiben, wir rufen dich dann zurück.

Selbstverständlich kannst du uns auch aus anderen Gründen anrufen. Wir freuen uns über jeden Kommentar, jeden Vorschlag, jede Frage und natürlich über jedes Lob.


Alle Rechte vorbehalten – keine unerlaubte Vervielfältigung, Vermietung, Veränderung oder öffentliche Aufführung. Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland. Dos und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Inc


## Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.


Töff-Töff™ und Peppis Stockspringen™
© 1996/97, Humongous Entertainment, Inc.
Alle Rechte vorbehalten


# Töff-Töff™ und Peppis STOCK SPRINGEN

VON 4-8 JAHREN

HUMONGOUS ENTERTAINMENT™

Ravensburger®

## Systemvoraussetzungen

**Windows CD-ROM**

Windows 3.1, Windows 95 oder höher
IBM PC oder 100% kompatible
486 mit 33 MHz
8 MB RAM
SVGA (640x480) 256 Farben
Soundkarte
Double-speed CD-ROM-Laufwerk

**Macintosh CD-ROM**

System 7.0 oder höher
Minimum 25MHz 68040 oder PowerPC
8 MB RAM
640x480, 256 Farben
Double-speed CD-ROM-Laufwerk



## Stockspringen - Bedienung

In Töff-Töff™ und Peppis Stockspringen muss Peppi, der Hund von Töff-Töff™, sich in 10 unterschiedlichen Welten zurechtfinden, die jeweils aus 10 verrückten Stufen bestehen. Um eine Stufe zu bewältigen, muss Peppi von Fläche zu Fläche springen und kleine Preise mitnehmen. Er muss aber verschiedenen Figuren und Gegenständen aus dem Weg gehen, die ihn auf seinem Weg zum Ziel behindern und Peppi auch die kleinen Preise vor der Nase wegschnappen. Für die kleinen Preise bekommt Peppi Punkte, von denen er so viele wie möglich auf seinem Weg zur 100. Stufe sammelt. Unterwegs kann er auch Bonuspunkte sammeln, die ihn in Bonusspiele führen. Außerdem erhält er noch Extrapunkte, wenn auf der Uhr am unteren Bildschirmrand noch Zeit übrig ist.


**Macintosh Spielsystem:** Scott Warren und Peter Crayne
**Leitung Qualitätsprüfung:** David Nixon
**Qualitätsprüfung:** Spencer Kimmel
**Tester:** Zenon Thornton, Kyle Casperson
**Weitere Tester:** Marcus King, Ruth A. Lopez, Andrés Méndez, Eric T. H. Olson, Patrick Wylie
**Online-Hilfedatei:** Stephen Johnson
**Töff-Töff wurde entwickelt von:** Shelley Day
**Töff-Töff wurde gespielt von:** Jason Ellefso
**Besonderer Dank an:** Bret Barrett für alles


## Deutsche Fassung


**Humongous Entertainment** Internationale Übersetzungsgruppe Deutsche Version
**Produzent:** Betsy Warren
**Programmierung:** Ross McIntire, Patrick Wylie
**Qualitätsprüfung:** August Miller
**Tester:** Ingrid Berendt, Caroline Sherley

**Produzent:** Thomas Kirchenkamp
**Produktmanager:** Gabi Stopper
**Grafiken:** Tom Maier
**Tonaufnahme:** Adrian Mendl
**Dialogregie:** Manfred Bahlmann
**Sprecher von Töff-Töff:** Ute Bronder
**Verpackung:** Claudia Ten Hagen
**Booklet:** d-werk, Ravensburg

## Realisation

| | |
|---|---|
| **Spieldesign:** | Matt Mahon |
| **Künstlerische Leitung:** | Tom Verre |
| **Leitung Programmierung:** | Matt Mahon |
| **Produzent:** | Kris Summers |
| **Animation Papier:** | Chad Hawks<br>Edward Pun |
| **Grafik:** | Scott Brother,<br>Greg Griffit<br>Erik Haldi<br>Colin Odell |
| **Weitere Grafik:** | Mike Paganini,<br>Shawn Trotte, Sandy Spangle, Leah Verre |
| **Programmierung:** | Dolores Carney,<br>Richard Moe |
| **Programmierung Soundeffekte:** | Devin Hurd |
| **Spielstufendesign:** | Matt Mahon<br>Dolores Carney<br>Kris Summers |
| **Hintergrundgrafik:** | Dave Danioth |
| **Leitung Colorierung:** | Jay Sopp |
| **Digitale Colorierung:** | Michael Jacob<br>Colin M. Tennerey<br>Michael Fisher<br>J. Clayton Corbisier |
| **Hintergrunddesign:** | Rafael Calonzo |
| **Musik:** | Jeremy Soule |
| **Dialoge:** | Laurie Bauman-Arnold |
| **Dialog-Editing:** | Laren Crawford |
| **Systemprogrammierung:** | Brad P. Taylor<br>Jason King<br>Brian Brown<br>und Ron Gilbert |

## Juniorenhelfer

Der Juniorenhelfer ist für jüngere Kinder vorgesehen. Sie erhalten diese Option, indem Sie auf der Stufenauswahl-Bildschirmseite mit Ihrer Maus zum unteren Ende des Bildschirms fahren. Sie können dann das Spiel so einstellen, dass Peppi leichter zu führen sein wird. Verwenden Sie die Maus, um die Richtung zu wählen, in die Peppi springen soll. Ein Pfeil zeigt an, welche Richtung Sie ausgewählt haben bzw. auf welche Fläche Peppi springen wird, wenn Sie den Sprung mit der linken Maustaste auslösen. Oder halten Sie einfach die Maustaste gedrückt, dann wird Peppi solange immer wieder in die Richtung springen, in die der Pfeil zeigt, bis Sie die Maustaste loslassen.

## Bonuspunkte

**1. Geschenk** = 50 Punkte
**2. Geschenk** = 100 Punkte
**3. Geschenk** = 150 Punkte
**4. Geschenk** = 200 Punkte
**5. oder höheres Geschenk** = 250 Punkte für jedes Geschenk

Für jede Sekunde, die auf der Uhr in der Bonusstufe übrig ist, erhalten Sie 1 Punkt.

**Bonus-Peppis erhalten Sie für jeweils 1000 erreichte Punkte.**

## Stockspringen - Zusatzinfos

**Verbesserungen:**
Die Bonus-Peppis geben Ihnen die Möglichkeit einmal zusätzlich über die Kante zu springen, ohne ein neues Spiel starten zu müssen.
Die doppelte Sprungkraft verstärkt Peppis Kraft so, dass er mit jedem Sprung über zwei Flächen springen kann. Die doppelte Sprungkraft hält 5 Sprünge lang an.
Der heiße Kakao lässt Peppi schneller springen.
Der Super-Peppi-Umhang macht Peppi zu einer rundum verbesserten, stärkeren Version von sich selbst. Der Umhang macht ihn allen blöden Viechern überlegen. Im Super-Peppi-Modus kann Peppi andere Figuren aus dem Weg räumen, in dem er auf dieselbe Fläche springt wie die Figuren (er erhält dafür sogar noch 50 Punkte pro Viech).

## Bonuspunkte Infos

| | | |
|---|---|---|
| **Knochen:** | 5 | Punkte |
| **Gestreifte Knochen:** | 10 | Punkte |
| **Hundekuchen:** | 20 | Punkte |
| **Bonbon:** | 30 | Punkte |
| **Kirsche:** | 40 | Punkte |
| **Muschel:** | 50 | Punkte |
| **Vanille-Eis:** | 75 | Punkte |
| **Schokoladen-Eis:** | 100 | Punkte |
| **Hamburger:** | 125 | Punkte |
| **Orange:** | 150 | Punkte |
| **Zitrone:** | 200 | Punkte |
| **Steak:** | 300 | Punkte |

## Weitere Infos

**Startflagge:** Hier setzt Töff-Töff™ Peppi zum Spielen ab.

**Trampolin:** Mit dem Trampolin können Sie 2 Flächen überspringen anstatt einer.



**<Esc>** Damit springen Sie ans Ende der aktuellen Wiedergabeszene.

**<Punkt>** Genau wie mit der <ESC>-Taste überspringen Sie hier, aber nur die aktuelle Aktion oder Textzeile, nicht die gesamte aktuelle Szene.

**<F1>** zeigt die Onlinehilfe an.

**<Shift><F5>** schaltet während des Spiels zwischen bildschirmfüllender und Fensterdarstellung hin und her.

**<Shift><F7>** Vergrößert die Darstellung, wenn Ihre Bildschirmauflösung 1280x1024 oder höher ist. Ist die Darstellung schon auf groß gestellt, bewirkt die Tastenkombination <Shift><F7> die Rückstellung auf die normale Bildschirmdarstellung.

## So werden Ihre eigenen Stufen gespeichert

Ihre Veränderungen werden automatisch gespeichert, wenn Sie die **ENDE**-Taste zum Verlassen des Editors anklicken. Auch wenn Sie die **START**-Taste zum Testen anklicken, werden Ihre Änderungen gespeichert.

## Eigene Stufen spielen

Klicken Sie die Taste **Eigene Stufen spielen** im Hauptmenü an. Sie bekommen dann Ihre bisher selbstgebauten Stufen angezeigt. Wenn Sie die Gruppe, die Sie spielen möchten, ausgewählt haben, kommen Sie auf die Seite, auf der Sie die Stufe auswählen können. Hier können Sie auswählen, welche der 10 eigenen Stufen Sie spielen möchten.



## Tastaturbefehle

**<Leertaste>** Sie unterbricht das Spiel und öffnet die Auswahl. Wenn Sie weiterspielen wollen, klicken Sie auf **SPIELEN**.

**<Alt><F4> (Win)** beendet das Spiel.
**<⌘><E> (Mac)** Sie können das Spiel auch beenden, indem Sie die Leertaste drücken und auf **ENDE** klicken.

**Zielflagge:** Wenn Peppi diese Fläche erreicht hat, kann er auf der nächsten Stufe weiterspielen. Wenn Sie so viele Punkte wie möglich erreichen wollen, sollten Sie erst alle Gegenstände einsammeln, bevor Sie zur Zielflagge springen. Sie verschwenden sonst Punkte.

**Bonuszielflagge:** Für sie gilt dasselbe wie für die Zielflagge. Die Bonuszielflagge führt Sie jedoch automatisch in die Bonusstufe, bevor Sie auf der nächsten normalen Stufe weiterspielen können. Die Bonuszielflagge erscheint auf jeder 5. Stufe (beginnend bei der 10. Stufe) – jedoch nur, wenn Sie dort auf eine bestimmte Fläche springen (die sich geringfügig von den anderen Flächen unterscheidet).

**Knöpfe:** Wenn Sie auf einen der Knöpfe springen, ändert sich das Spielfeld irgendwie. (Es kann passieren, dass z.B. die Zielflagge so versteckt ist.)

**Öllache:** Wenn Peppi auf einer Öllache landet, rutscht er weiter in der gleichen Richtung auf die nächste Fläche. Einige der Viecher rutschen dort nicht weiter. Also: Achtung!

**Klebstofffläche:** Klebstoff macht Peppi langsamer.

**Teleporter:** Der Teleporter transportiert Peppi zu einem anderen Teleporter, der sich irgendwo anders auf der Stufe befindet. Die Richtung, aus der Peppi auf den Teleporter springt, kann entscheidend dafür sein, auf welchen Teleporter er transportiert wird.

**Bewegliche Fläche:** Sie kommen aus dem Nichts, sie werden zu Nichts, sie verschieben sich. Mit dem richtigen Timing können sie wie ganz normale Flächen verwendet werden.

## Blöde Viecher und Sachen

Der **Ball** fällt vom Himmel und springt von Fläche zu Fläche abwärts. Evtl. springt er auch mal über die Kante. Vorsicht, wenn 'mal einer da war, kommen immer wieder neue.

Der **lustige Bär**, eines der verbreitetsten Viecher, läuft Peppi hinterher. Er verändert manchmal sein Aussehen.

Der **Frosch** verfolgt Peppi unerbittlich – und er kann zwei Flächen auf einmal überspringen.

Der **Ziegenbock** bleibt von den Öllachen und dem Klebstoff unbeeinflusst und er kann die Teleporter nutzen.

Das **Klebemonster** bleibt ebenfalls von Öllachen und Klebstoff unbeeinflusst. Also vorsichtig sein, es wird von diesen beiden Belägen nicht langsamer.

Der **Igel** ist schnell, sehr schnell, sehr, sehr schnell!

Vorsicht vor dem **Pinguin**! Er nimmt Peppi fest in den Arm, tanzt mit ihm, und er lässt ihn nicht mehr los.

Das **Jet-Schwein** kann mit seinem Raketenantrieb auch über nicht freie Flächen springen.

Das **Stinktier** hinterlässt stinkende Wolken, die Peppi abbremsen.

Der **Tiger** mag Peppi so gern, dass er ihn ableckt... (Iiieehh!)

## Erstellen und Spielen von eigenen Stufen

Wenn Sie auf der Hauptmenüseite **Neue eigene Stufe erstellen** oder **Eigene Stufe verändern** auswählen, müssen Sie für eine neue eigene Stufe zunächst einen Namen eingeben oder für die Veränderung einer bestehenden eigenen Stufe einen Namen aus der Liste wählen.

Nach der Auswahl oder der Eingabe eines Namens kommen Sie in den **Stockspringen-Stufen-Editor**. Sie können jetzt eine Gruppe von 10 Ebenen selbst erstellen, die bei der Startflagge beginnen und bei der Zielflagge aufhören. Sie können bis zu 50 eigene Stufen erstellen.

Die **AUF**- und **AB**-Pfeile bieten Ihnen die Möglichkeit, diejenige von 10 Stufen auszuwählen, die Sie bearbeiten möchten.

Klicken Sie eines der 12 Teile (wie z.B. die **Öllache** u.ä.) oder **4 Viecher** bzw. **Sachen** am unteren Ende des Bildes an und nehmen so das Gewählte mit. Sie können es auf den Flächen der Stufe ablegen, indem Sie nochmal auf die Maus klicken.

**Achtung:** Sie können höchstens sechs Figuren pro Stufe einsetzen. Wenn Sie versuchen, mehr zu setzen, wird Sie Töff-Töff™ darauf hinweisen, dass das nicht funktioniert. Außerdem informiert Sie Töff-Töff™, wenn Sie vergessen, **Start**- und **Zielflagge** zu setzen (Sie können jedoch nur eine von beiden selbst setzen).

Verwenden Sie die **Kreis-Taste**, um den Hintergrund Ihrer Stufe zu verändern (Sie haben die Auswahl aus drei verschiedenen Hintergründen).

Um Teile (wie z.B. die Öllache u.ä.) zu löschen, verwenden Sie die **Löschen-Taste** und klicken auf das Teil, das Sie löschen möchten. Um die ganze Stufe zu löschen, verwenden Sie die **Explosions-Taste**.

Mit der **START**-Taste können Sie Ihre eigene Stufe testen.

Wenn Sie wieder zurück zum Hauptmenü möchten, klicken Sie auf die **ENDE**-Taste.